

# Réalité virtuelle, LE WEB Z.0 ?

## Réalité virtuelle, LE WEB Z.0 ?

Depuis plusieurs années, la Réalité virtuelle, autrefois fantasmée par les écrivains, philosophes et scientifiques, connaît une explosion et une démocratisation constante. Monopolisée par le jeu vidéo qui a dicté sa forme moderne autonome et accessible (casque gyroscope, manettes, environnement 3D et reconnaissance de mouvements), elle n'est toutefois encore utilisée qu'en des occasions limitées et pour de courtes expériences, s'invitant par exemple dans le cinéma pour quelques scénettes faisant office le plus souvent de bande annonce. Sa présence est encore presque anecdotique et pourtant, certaines entreprises imaginent déjà la VR (Virtual Reality) comme un -lointain- futur standard non seulement du divertissement mais aussi de l'information ; il rêvent d'un Internet où l'on plongera à l'intérieur même de la page web. Un web nouvelle génération où le visiteur fera corps avec le site.

## Les marques investissent dans la VR.

Avec cet engouement en augmentation, les marques s'intéressent aux possibilités de la VR pour proposer et vendre leurs produits. La grande distribution fait déjà des expériences dans le domaine du showroom virtuel, notamment **Conforama** et **Darty**. De même **Décathlon** a ainsi offert à ses clients l'opportunité de découvrir son catalogue de tentes dans ses magasins par le biais de la réalité virtuelle ; ceux-ci pouvaient choisir sur place le modèle désiré, puis le visiter virtuellement et l'observer en situation au travers de décors et de conditions météorologiques variés.



## Du matériel de réalité virtuelle dans chaque maison ?

Pour cela, il faudra attendre encore un peu. Mais bien que les dispositifs nécessaires à l'immersion virtuelle soient encore imposants et coûteux, les entreprises se lançant dans l'aventure VR ne cessent de se multiplier. Google, Samsung, Sony... tous conçoivent et mettent à jour leurs propres casques, contrôleurs et logiciels pour des prix qui se font plus abordables et de fait, des ventes en augmentation constante (**nous pouvons compter 1 million de possesseurs d'équipement VR en fin d'année 2017**). La VR se développe également de plus en plus au travers des téléphones portables, rendant l'expérience certes moins immersive mais infiniment plus accessible.

## Explorer Internet en réalité virtuelle est-il possible ?

Concrètement, oui. Plusieurs plateformes permettent d'ors et déjà de naviguer sur Internet en VR. **FullDive**, **Google chrome VR** ou encore **Oculus Browser** offrent la possibilité de surfer sur le net via une interface de Réalité Virtuel. Le visiteur se retrouve ainsi plongé dans une pièce en 3D, et face à lui s'étalent les pages 2D des sites qu'il peut faire défiler à

l'aide de son contrôleur. Il peut également entrer ses recherches via un clavier virtuel sans avoir ainsi à retirer son casque. **JanusVR** propose quand à lui de visiter les sites à la manière d'un salon de discussion en 3D : une salle dédiée au site, photos et vidéos projetés sur les « murs », où l'on peut croiser d'autres visiteurs et interagir avec eux grâce à leurs avatars.

Et en plus des logiciels propriétaires, un web qui se veut multiplate-forme et compatibles avec tous systèmes existants commence à émerger avec le projet **WebVR**, qui offre la possibilité à chacun de créer du contenu VR et d'en faire l'expérience directement sur internet.



## **Le webdesign de demain ?**

Avec l'implication par la VR des outils de reconnaissances vocales et de mouvements tridimensionnel, **une toute autre manière de penser la navigation et le design des sites est de mise**. Il ne s'agit plus de cliquer sur une page mais de la pointer du doigt, et même de la saisir ou de la pousser. Aux barres de menus que l'on fait apparaître ou disparaître succède des actions contextuelles systématiques avec des représentations 3D. De fait, les sites de vente en ligne offrent au client la possibilité d'appréhender l'échelle des produits et de les examiner sous tous les angles. Mais si la VR semble bien s'intégrer pour les sites commerciaux et

sociaux, qu'en serait-il du reste ? Un site administratif devra-t-il guider ses visiteurs vers le formulaire désiré par le biais de pancartes virtuelles comme dans un véritable établissement ? Des marquages colorés au « sol », des annonces vocales que chacun entendrait dans son casque, un guichet numérique avec un assistant virtuel répondant aux questions des visiteurs ?

Le *web designer* ne devra-t-il pas ainsi se transformer en véritable *level designer*, cartographiant des décors en 3D et y intégrant des éléments de navigation tel des niveaux de jeux vidéos ?

Sources :

<https://www.realite-virtuelle.com/internet-vr>

<https://www.goglasses.fr/webvr/quest-ce-que-le-webvr>

<http://www.zdnet.fr/actualites/firefox-quand-le-web-et-la-realite-virtuelle-se-rencontrent-39866388.htm>

<http://sciencepost.fr/2017/06/internet-se-transforme-grace-a-realite-virtuelle/>

<https://www.lsa-conso.fr/3-la-realite-virtuelle-au-service-du-showrooming,236379>

<https://www.goglasses.fr/webvr/quest-ce-que-le-webvr>

Auteur : JB